

Ordine di scuola	<i>Scuola Primaria</i>
Classe	2 ^a
Disciplina	TECNOLOGIA

NUCLEO N 1	VEDERE E OSSERVARE
<i>Obiettivi Disciplinari</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere e analizzare i materiali di cui sono fatti gli oggetti di uso comune. • Analizzare un oggetto in base alla forma, alla funzione e al funzionamento. • Scoprire le caratteristiche di alcuni materiali attraverso l'osservazione e la manipolazione. • Riconoscere le caratteristiche di un utensile semplice, tenendo conto delle trasformazioni del tempo. • Eseguire semplici misurazioni arbitrarie e convenzionali sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Comprendere la funzione dei vari oggetti tecnologici di uso quotidiano e saperli classificare. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, disegni, brevi frasi e testi. • Ricavare informazioni utili per l'uso di un gioco o di un giocattolo.
Competenze attese	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere ed utilizzare gli strumenti tecnologici e multimediali nella pratica quotidiana e all'occasione per la DDI. - Individuare proprietà, caratteristiche e funzioni di oggetti, strumenti e materiali. - Classificare materiali in base alle loro caratteristiche.

<p><i>Abilità</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che ne derivano - Osserva elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e li sa collocare nel contesto d'uso. - Riconosce e distingue le caratteristiche di un oggetto e delle parti che lo compongono. - Esegue semplici misurazioni arbitrarie e convenzionali sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Comprende la funzione dei vari oggetti tecnologici di uso quotidiano e saperli classificare. - Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, disegni, brevi frasi e testi. - Ricava informazioni utili per l'uso di un gioco o di un giocattolo.
<p><i>Attività e contenuti</i></p>	<p>Gli oggetti, le caratteristiche e le parti che li compongono.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Osservazioni degli oggetti usati a scuola. – Manufatti con materiali semplice anche di riciclo. – Esecuzione di prove di esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. – Uso di oggetti e semplice meccanismi. – Forma, materiali, funzioni di oggetti. – Proprietà e caratteristiche dei materiali e degli strumenti più comuni. – Modalità di manipolazione in sicurezza dei materiali e degli strumenti più comuni

<p><i>Metodologie e strumenti</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale. - Osservazione diretta di fatti e fenomeni. - Cooperative Learning (Apprendimento) cooperative. - Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate. - Discussione libera e guidata. - Attività grafico/manipolative - Didattica laboratoriale
<p><i>Tempi</i></p>	<p>I E II QUADRIMESTRE</p>
<p><i>Verifiche e Valutazione</i></p>	<p>La valutazione formativa verterà sulle quattro dimensioni previste dall'O.M.4/12/20: autonomia, situazione nota e non nota, risorse mobilitate e continuità durante lo svolgimento delle attività:</p> <p>La valutazione sarà fatta in itinere attraverso osservazioni sistematiche. Schede strutturate e non.</p>

Ordine di scuola	<i>Scuola Primaria</i>
Classe	2^a
Disciplina	TECNOLOGIA

NUCLEO N. 2	PREVEDERE ED IMMAGINARE
<i>Obiettivi disciplinari</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti.
<i>Obiettivi di Ed. Civica</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. - Riconoscere situazioni di rischio in ambito scolastico. - Interagire con l'ambiente di apprendimento mettendo in atto comportamenti rispettosi.
<i>Competenze attese</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e utilizzare gli strumenti tecnologici e multimediali nella pratica quotidiana e all'occasione per la DDI. - Usare oggettive materiali secondo la loro funzione. - Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.

<p><i>Abilità</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce la funzione di un oggetto e immagina le possibili applicazioni. - Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Conosce le principali proprietà di alcuni materiali. - Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Effettua stime approssimative su pesi e misure di oggetti.
<p><i>Attività e contenuti</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Oggetti di uso comune, semplici artefatti. - Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo. - Rappresentazione iconica degli oggetti esaminati.
<p><i>Metodologie e Strumenti</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale. - Osservazione diretta di fatti e fenomeni. - Cooperative Learning (Apprendimento) cooperative. - Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate. - Discussione libera e guidata. - Attività grafico/manipolative. - Didattica laboratoriale.
<p><i>Tempi</i></p>	<p>I E II QUADRIMESTRE</p>
<p><i>Verifiche e valutazione</i></p>	<p>La valutazione formativa verterà sulle quattro dimensioni previste dall'O.M.4/12/20: autonomia, situazione nota e non nota, risorse mobilitate e continuità durante lo svolgimento delle attività:</p> <p>La valutazione sarà fatta in itinere attraverso osservazioni sistematiche. Schede strutturate e non</p>

Ordine di scuola	<i>Scuola Primaria</i>
Classe	2^a
Disciplina	TECNOLOGIA

NUCLEO N. 3	INTERVENIRE E TRASFORMARE
<i>Obiettivi disciplinari</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
<i>Obiettivi di Ed.Civica</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Riconoscere situazioni di rischio in ambito scolastico. – Interagire con l'ambiente di apprendimento mettendo in atto comportamenti rispettosi. – Comprendere essenziali potenzialità e rischi degli strumenti digitali e li utilizza in modo responsabile a scopo di apprendimento.
<i>competenze attese</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo, individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti imparando a rispettare i fondamentali principi di sicurezza. – Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni. – Rilevare la trasformazione di alcuni utensili e processi produttivi confrontandoli con oggetti del passato. – Imparare ad usare le nuove tecnologie per sviluppare semplici lavori in tutte le discipline.

<i>Abilità</i>	<ul style="list-style-type: none">- Smonta semplici oggetti.- Esegue interventi di decorazione.- Esprime attraverso la verbalizzazione e la rappresentazione grafica le varie fasi dell'esperienza vissuta.- Realizza la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.- Riconosce e documenta le funzioni principali di un'applicazione informatica.
<i>Attività e contenuti</i>	<ul style="list-style-type: none">- Realizzazione di prodotti creativi.- Funzione di base dei diversi dispositivi.- Terminologia specifica- I procedimenti costruttivi.- Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali.

<p><i>Metodologie e strumenti</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> – Lezione frontale. – Osservazione diretta di fatti e fenomeni. – Cooperative Learning (Apprendimento) cooperative. – Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate. – Discussione libera e guidata. – Attività grafico/manipolative. – Didattica laboratoriale.
<p><i>Tempi</i></p>	<p>I E II QUADRIMESTRE</p>
<p><i>Verifiche e valutazione</i></p>	<p>La valutazione formativa verterà sulle quattro dimensioni previste dall’O.M.4/12/20: autonomia, situazione nota e non nota, risorse mobilitate e continuità durante lo svolgimento delle attività:</p> <p>La valutazione sarà fatta in itinere attraverso osservazioni sistematiche. Schede strutturate e non.</p>